A JÁTÉK LEÍRÁSA

Irány Amszterdam!

A játékosok befolyásos amszterdami kereskedők a 19. század végén. Különböző árucikkeket gyártanak a városban, amiket a kikötőben lévő raktárakba szállítanak, hogy aztán a világ minden táján eladják őket. A jövedelmező kereskedelem révén hírnevetek és presztízsetek nőni fog, amit néhány jól megtervezett terjeszkedés a városban és a befolyásos hivatalokkal és tisztviselőkkel kötött stratégiai szövetségek is segítenek. A játékosok minden fordulóban egy új kártyát és a hat kocka közül kettőt választanak, amik a játék megnyeréséhez szükséges döntő fontosságú nyersanyagokat biztosítják. Ezen nyersanyagok felhasználásával a játékosok kártyákat aktiválnak, házakat szereznek, és az uszályukat mozgatják, hogy árukat szállítsanak a raktárukba. Ügyességre és előrelátásra lesz szükség ahhoz, hogy folyamatosan növeljétek a presztízseteket; az a játékos nyer, akinek a játék végén a legtöbb van belőle.

A JÁTÉKELEMEK

Alapjáték:

- **1 játéktábla**

- **1 fordulótábla a kártyahelyekkel**

- **1 fordulójelző**

- **36 árucikkjelző –**
  (Akril a DELUXE verzióban)*

sör *tulipánhagyma* *sajt* *bútor* *jenever*

csempe *csipke* *kávé* *kristálypohár*

Megjegyzés: Minden színhez egy egyedi jel van rendelve, ezzel is segítve a játékosokat a színek megkülönböztetésében. Ugyanilyen jeleket találtok a táblákon, kártyákon, egyes lapkákon.

barna *szürke* *lila* *narancs* *rózsaszín* *fekete*

- **16 piaclapka**

8 db A *8 db B* *hátlap*

- **40 érme**
  30 db 1 Gulden *10 db 3 Gulden*

- **25 büntetésjelző**

- **1 kezdőjátékos-címer**

- **240 nyersanyagkocka**
  fekete, barna, lila, rózsaszín, narancs és szürke:

Színenként: 30 db kicsi (1-es értékű) 10 db nagy (5-ös értékű)
Ezekre nyersanyagként hivatkozunk.

- **1 nyersanyagtábla**

- **6 kocka**
  fekete, barna, lila, rózsaszín, narancs és szürke

- **132 kártya**

54 kézműves (zöld) *54 épület (kék)* *24 kerület-térkép (bézs)*

Hátlap:

- **6 kerületlapka**

- **12 dokkmunkás** – *Minden színből 2 (világoskék, vöröses barna, fehér, arany, világos rózsaszín és világoszöld*

ALAP játékelemek

*DELUXE játékelemek**

- **1 vászonzsák**

- **10 db x5-többszöröző**

- **1 melléklet a kártyák és lapkák leírásával**
- **1 szabályfüzet**

1. kiegészítő: Speciális munkások (14. old.)

- **1 felügyelő**
- **1 törvényszolga**

ALAP

*DELUXE**

2.kiegészítő: Titkos rendelések (15. old.)

- **42 titkos rendelés a végső pontozáshoz**

3. kiegészítő: Feketepiaci kereskedő (16. old.)

- **1 "Sumák Stefan" bábu**

4. kiegészítő: Extra piaclapkák (16. old.)

- **8 piaclapka**

4 db CA

4 db CB

- **40 akciójelző**

A kártyák használatához kellenek. (Akril a Deluxe verzióban)*

Az egyes játékosok játékelemei

a játékosszínekben: piros, zöld, sárga és kék:

- **1 játékostábla**

- **2 összegző-kártya**

- **1 tárcsa**

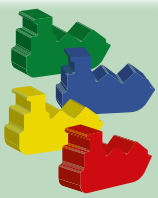
Minden tárcsa egy alapból és egy forgatható részből áll. A forgatható rész kerüljön az alap belsejébe. A megemelt peremnek köszönhetően a belső kör könnyen forog majd.

- **15 birtoklászímer**

- **1 "100/200"-pontlapka**

- **1 Amstel-korong**

- **1 uszályjelző**



- **1 csónak**

ALAP játékelemek

*DELUXE játékelemek**

*Ebben a fejezetben a **DELUXE-verziót*** és az **ALAP-verziót** is bemutatjuk. A szabályfüzet további részében az illusztrációkban csak a **DELUXE-változatot** használjuk. A **DELUXE** verzió elemei külön is megvásárolhatók. További információért lásd a **18-19.** oldalt.*

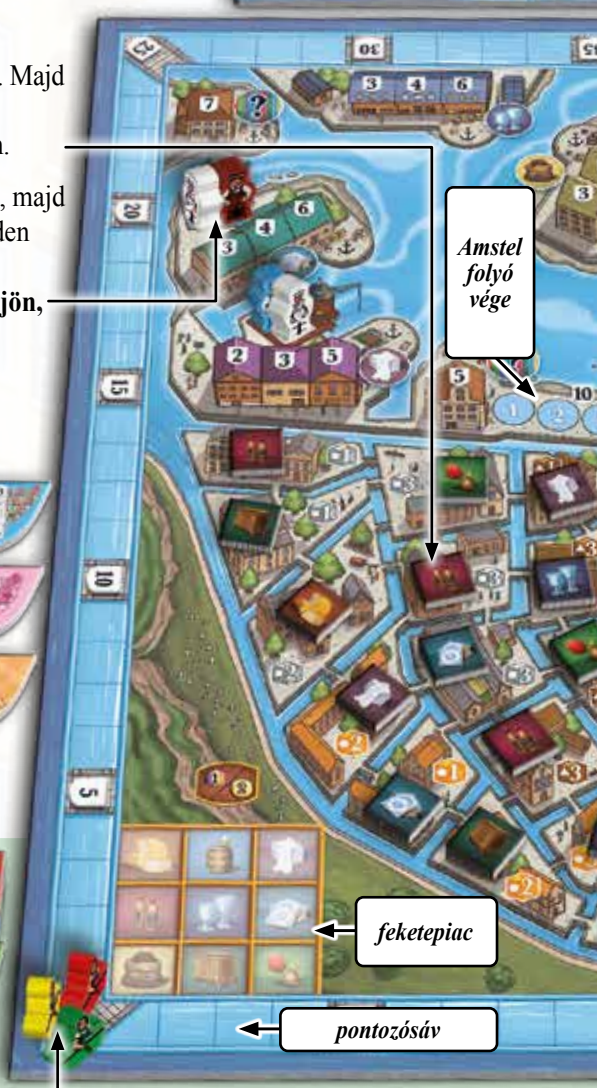
Előkészületek

1) Tegyétek a **játéktáblát** a játékterület közepére. Amszterdamot és a kikötőjét ábrázolja.

- A város **hat kerületre van** osztva, minden kerületben más színűek a háztetők. Minden kerület **6 épülettömböt** tartalmaz
- A kikötőben 9 **nagy raktár** és 4 **kis raktár van horgonyzóhelyekkel** (amit a horgonyikon jelöl), valamint 6 **dokk** az áruk berakodásához és a dokkmunkások felvételére. Mindezeket világoskék vízi utak kötik össze, ahol a játékosok az **uszályaikkal** közlekednek.
- Az **Amstel folyó** 19 mezővel (az utolsó nagy mező 1 mezőnek számít) halad át a városon, és 4 híd ível át fölötte.
- A játéktábla jobb alsó sarkában található a szállított dokkmunkások **raktárháza**.
- A játéktábla bal alsó sarkában található a **feketepiac** 9 árucikkmezővel.
- A játéktábla szélén futnak körbe a **pontozósáv** 0-tól 100-ig számozott mezői.

2) Fogjátok a zsákot, és tegyétek bele az összes **árucikklapkát** (a továbbiakban áruk). Majd egyesével, véletlenszerűen húzzatok árukat a zsákból, és tegyetek 1-1-et minden épülettömbre. Figyeljetek rá, hogy a nyersanyagjelek láthatóak maradjanak a táblán.

3) Osszátok el a **12 dokkmunkást** a dokkokra: először tegyétek mindet a zsákba, majd kettesével húzzatok a zsákból, és kihúzott párokat tegyétek a dokkokra, míg minden dokknak meg nem lesznek a munkásai.
Figyeljetek arra, hogy minden dokkra 2 különböző színű dokkmunkás kerüljön, és ne kerüljön egyetlen dokkra sem a dokk színével azonos színű munkás.



4) Tegyétek a **6 kerületlapkát** a zsákba, és jól keverjétek meg. Húzzatok a játékosok számánál 1-gyel kevesebbet (például 3 játékos esetén 2 lapkát), és tegyétek képpel felfelé a játéktábla mellé. Tegyetek képpel lefelé egy nem használt kerületlapkát a lapkák mellé, ami mutatja, hogy mennyi presztízspontot szerezhetnek a játékosok az egyes kerületekért a végső értékeléskor, ha az adott kerületben többségük van a birtoklászímerekkel.
A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba

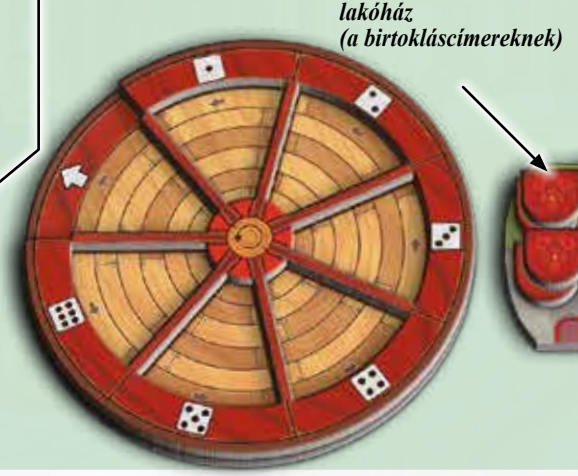
A játékoselemek előkészítése

14) Minden játékos válasszon egy játékosszínt (piros, zöld, sárga vagy kék), és vegye el a színéhez tartozó következő játékelemeket:

- **1 db "100/200" pontlapkát,** amit tegyen a pontozósáv mellé.
- **1 játékostáblát és 2 összegzőkártyát**, ezeket maga elé tegye.
- **1 két részből álló tárcsát**. Tegye a kisebb forgatható részt a nagyobb alap belsejébe, és tegye a tárcsát a játékostáblája mellé. Az alap gyűrűje hat kockát ábrázol, 1-től 6-ig értékben, plusz egy kilépő nyilat. A forgatható résznek 7 körcikke van - a játék során ide teszik a játékosok a nyersanyagokat, és szedik le azokat, ha a körcikk a nyílhoz ér.

Megjegyzés: A játékosok bármikor átválthatják 5 kis kockánként (1-es) az azonos színű kockákat egy nagyra (5-ös), ha helyre van szükségük a tárcsán.

- **1 csónakot**, amit tegyen a pontozósáv "0/100"-as mezőjére.
- **1 uszályt**, amit tegyen a kikötő megfelelő színű mólójához.
- **15 birtoklászímert**, amit a játékostáblájának a lakóházára tegyen.



5) Tegyétek a **fordulótáblát** a játéktábla mellé.

6) Válogassátok szét a **kártyákat** a hátlapjuk színe szerint, egyenként keverjétek meg a paklikat, és képpel lefelé tegyétek a fordulótábla azonos színű helyére.

7) Válogassátok szét a 16 **piaclapkát** A és B paklira, külön-külön keverjétek meg őket, majd mindkét pakliból, anélkül, hogy megnéznétek, tegyetek vissza **2-2 találomra választott** lapkát a dobozba. A két paklit tegyétek egymásra úgy, hogy alul legyen a hat B lapka és ezen a hat A lapka, majd a paklit tegyétek a táblán neki kialakított mezőjére. Ezután fedjétek fel a felső piaclapkát, és tegyétek képpel felfelé a pakli mellett lévő mezőre. Az A lapkákat az 1-6. fordulóban, a B lapkákat pedig a 7-12. fordulóban fogjátok használni.

8) Tegyétek a **fordulójelzőt** a fordulósávra úgy, hogy annak ablakában az aktuális forduló és az adott forduló további szabályai látszódjanak (lásd 12. oldalt). A jelző fordulóról fordulóra előrelép, így mutatva a játék fordulóinak számát.

Megjegyzés: Ha rövidebb játékra vágytok, akkor 12 helyett játszhattok 10 fordulón át. Ilyenkor a fordulójelzőt a fordulósáv harmadik mezőjére tegyétek. Csak 5 A és 5 B (vagy 5 C) piaclapkára lesz szükségetek.

9) Tegyétek az nyersanyagtáblát a játéktábla mellé.

10) Válogassátok szét a **nyersanyagokat** szín szerint, és mindegyikből alakítsatok ki egy-egy készletet a nyersanyagtábla azonos színű házán.

11) Készítsétek elő a **hat dobókockát** a tábla alsó részén.

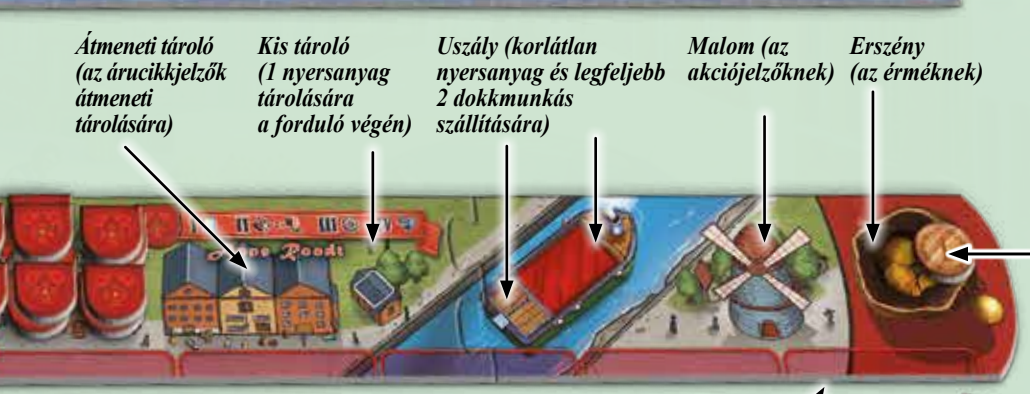
12) Válogassátok szét az **érméket** értékük szerint, és tegyétek őket a nyersanyagtábla megfelelő mezőire, majd tegyétek a táblára az **akciójelzőket** és a **büntetésjelzőket** is.

13) Tegyétek félre a x5 többszörözőket. Ezeket csak szükség esetén használjátok.

- **1 Amstel-korongot**, amit az Amstel folyó sötétkék kezdőmezőjére kell tenni. Tegyétek az összes korongot a zsákba, és egyenként húzzátok ki őket, az újonnan húzottat tegyétek a már a kezdőmezőn lévők tetejére.

Megjegyzés: Az Amstel-korongok elhelyezkedése befolyásolja a játék során a körsorrendet (szintén ez számít a következő oldalon leírt két lépésnél). A körsorrend a legelöl lévőtől halad a leghátul lévőig, az azonos mezőn állóknál pedig fentről lefele van a sorrend.

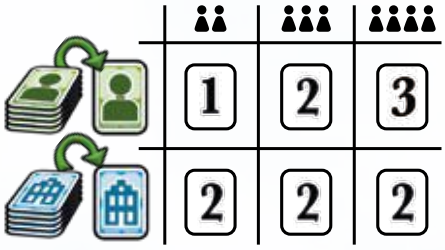
- **1 guldent**, ez lesz a kezdőtőkétek. Ezt tegyétek a játékostáblátok erszényére. A pénzt minden játékosnak látnia kell.
- Az Amstel-folyón elől lévő játékos kezdi a játékot, és a játék alatt nála lesz a kezdőjátékos-címer.



A táblád alatt maximum 5 kártyának van hely. Amikor aktiválsz egy kártyát, azt tedd a táblád fölé. Az aktivált kártyák száma nincs korlátozva.

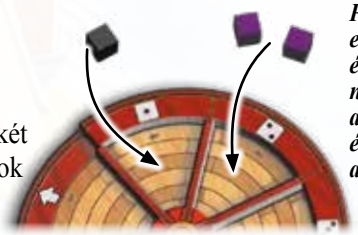
A következő két lépés után kezdődhet a játék 1. fordulója:

15) Húzzatok a játékosszámtól függően kézműves- és épületkártyákat (lásd a táblázatot jobbra), és tegyétek képpel felfelé a fordulótábla mellé.



Az a játékos választ először, akinek a korongja az Amstel folyó kezdőmezőjén **legalul van**, majd őt követi a többi játékos fordított körsorrendben (lentről felfelé). Minden játékos választ egyet ezekből a kártyákból, és leteszi a játékostáblája **alsó széléhez**, az öt hely egyikére. Miután minden játékos választott egy kártyát, tegyétek a megmaradt kártyákat a fordulótábla dobópaklinak kialakított mezőjére.

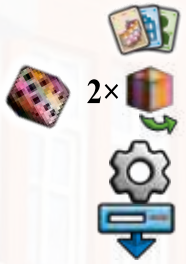
16)) Most az Amstel kezdőmezőjén lévő korongoknál fentről lefelé haladva minden játékos választ **egy tetszőleges nyersanyagot** (kis kocka) a közös készletből, és lerakja a tárcsája ⚀ -essel jelölt mezőjére. Ezután minden játékos elvesz még két nyersanyagot, és mindkettőt lerakja a ⚁ -essel jelölt mezőre. Ezek a nyersanyagok lehetnek azonos színűek, de bármilyen szín választható (akár olyan is lehet, amit az első mezőre választottál).



Példa: Eszter elvesz 1 fekete és 2 lila nyersanyagot a közös készletből, és lerakja a tárcsája mezőire.

A játék menete

A játék 12 fordulón át tart. Minden forduló 4 fázisból áll, amiket a következő sorrendben játszotok le:



I. fázis: **Kártyák felfedése és kiválasztása**

2× II. fázis: **Kockadobás és nyersanyagok elvétele**

III. fázis: **Akciók végrehajtása**

IV. fázis: **A forduló vége**

Megjegyzés: Néhány, játék alatt aktivált kártya megváltoztatja a fent említett vagy a szabályfüzet következő fejezeteiben leírt szabályokat. Mindig a kártyákon lévő szabályok számítanak.

A kártyák felépítése és magyarázata

54 **kézműves-** (zöld), 54 **épület-** (kék) és 24 **kerülettérkép-kártya** (bézs) van.

Aktiválási költségek

Kézművesek *Épületek* *Kerülettérképek*

Minden kártya közepén, egy fehér sávban látható valamennyi nyersanyag. Ezt a költséget kell kifizetnie a játékosnak a kártya aktiválásához. Ez után az aktivált kártyát a játékostáblája **fölé** teszi.

A nyersanyagok színe különböző. A színekhez ikonokat társítottunk, hogy segítsük azokat a játékosokat, akiknek nehéz a színek felismerése. Ugyanezek az ikonok megtalálhatók a táblákon, a kártyákon és bizonyos lapkákon.

barna *szürke* *lila* *narancs* *rózsaszín* *fekete*

A megfelelő fázisok

A játékostáblád fölött lévő kártyák aktív kártyák, és az aktiválási költségüktől jobbra lévő ikontól függően különböző időkben használhatók. Ezeket az ikonokat a mellékletben részletezzük.

Fordulónként egyszer, az I./II./III. fázisban *Állandó képesség* *Játék vége*

Képesség és kártyaszám

Minden aktivált kártyának van egy különleges képessége, jutalma vagy presztízspontot ad a játék végén. Ezeket a kártya alján lévő ikonok mutatják. Minden kártyának van egy hivatkozási száma, aminek a segítségével megkereshető a minden kártyát részletesen leíró mellékletben.

I. fázis: Kártyák felfedése és kiválasztása

Először a játékosszámtól függően fedjetek fel kártyákat a fordulótábláról.

	2	3	4
	2	2	2
	1	1 (1. 3. ...) / 2 (2. 4. ...)	2
	1	2 (1. 3. ...) / 1 (2. 4. ...)	2

- 2 : 2 kerülettérkép + 1 épület + 1 kézműves
- 3 (páratlan fordulók) 2 kerülettérkép + 1 épület + 2 kézműves
- 3 (páros fordulók) 2 kerülettérkép + 2 épület + 1 kézműves
- 4 : 2 kerülettérkép + 2 épület + 2 kézműves

Körsorrendben (Amstel-sáv) minden játékos **választ egy kártyát a kínálatból**, és képpel felfelé játéktáblája alá teszi az egyik kártyahelyre. Ez a kártya **még nem aktív**, de a játék során aktiválható (és tanácsos is aktiválni). Tegyétek az összes megmaradt kártyát a dobópakliba.

Megjegyzés: Ha vannak az I. fázisban használható aktivált kártyáid, akkor azokat ebben a fázisban egyszer használhatod.

Fontos: Ha egy játékosnak egy újabb kártyát kell tennie a játékostáblája **alá**, de mind az öt hely foglalt, akkor a hat kártyájából **egy** általa választottat a dobópakliba kell tennie, és el kell vennie egy **büntetésjelzőt** a közös készletből. A büntetésjelzőt a játékostáblájára, a szélmalom bal oldalára teszi, és ez a játék végéig ott is marad.

Példa:
Eszter egy kézművest választ, és leteszi a kártyát a játékostáblája alá. Így három mezője maradt az inaktív kártyái számára.

Megjegyzés: A játékosok bármikor megnézhetik a dobópakliban lévő kártyákat.

2× II. fázis: Kockadobás és nyersanyagok elvétele

A körsorrend (Amstel-sáv) szerinti első játékos egyszerre **dob a hat dobókockával**, és az eredmények megváltoztatása nélkül lerakja őket a nyersanyagtábla megfelelő színű mezőire.

Körsorrendben minden játékos választ **két** tetszőleges **dobókockát** (játékostársai választása a te döntésed nem korlátozza), majd elvesz az eredménnyel azonos számú, és a dobókocka színével azonos színű nyersanyagot a közös készletből, amiket aztán lerak tárcsája megfelelő pontszámú körcikkeire.

Megjegyzés: Ezt a lépést egyszerre is lejátszhatjátok. Megtehetitek, hogy minden játékos egyszerre választ két dobókockát, és elveszi a nyersanyagokat, hacsak valaki nem szeretné látni a többiek választását a döntése előtt. Ilyenkor körsorrendben haladjatok.

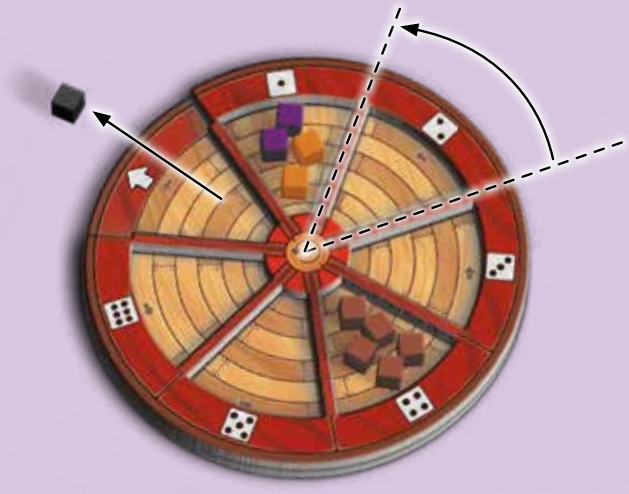
Fontos: A játék végének közeledte miatt a 8-12. fordulóban a nagyobb eredményeket ⚀-esre kell fordítani a nyersanyagválasztás előtt. Lásd a 12. oldalon a Kockadobást.

Példa: Eszter a narancs 2-es és a barna 5-ös dobókockát választja. Elvesz 2 narancs nyersanyagot és 5 barna nyersanyagot. A két narancs nyersanyagot tárcsája 2-es mezőjére, az 5 barna nyersanyagot tárcsája 5-ös mezőjére teszi.

Miután minden játékos elvette és elraktározta a nyersanyagait, mindenki az **óramutató járásával ellentétes irányba** elfordítja **egy körcikket** a tárcsa forgatható részét, így minden nyersanyag a következő körcikkre kerül. A kijáratnyílhoz kerülő körcikken lévő nyersanyagok (amik korábban az 1-es mezőn voltak) lekerülnek a tárcsáról, és ezek így a játékos elérhető nyersanyagkészletébe kerülnek. Ha van a játékosnak nyersanyaga a játékostábláján, akkor ezeket is a nyersanyagkészletébe teszi. Ezek a nyersanyagok a következő fázis akcióihoz felhasználhatók. A tárcsán lévő összes többi nyersanyag (még) nem érhető el és nem használható fel.

Fontos: Ha a tárcsa forgatása után nincs nyersanyag a kijáratmezőn, akkor a játékosnak el kell vennie egy büntetésjelzőt, és le kell azt raknia a játékostáblájára, a szélmalomtól balra. Ettől még ez a játékos a körében a következő fázisban használhatja az aktivált kártyáit, hogy nyersanyagokat szerezzen a készletébe, amiket azonnal felhasználhat. Továbbá a presztízsvásárlás akciót is végrehajthatja, mivel ahhoz nem kellenek nyersanyagok.

Megjegyzés: Ha vannak a II. fázisban használható aktivált kártyáid, akkor azokat ebben a fázisban egyszer használhatod.



Példa: Eszter elforgatja egy körcikknyit az óramutató járásával ellentétesen a tárcsáját. Így a fekete nyersanyagok a kijáratmezőre érnek, és aktuálisan elérhető nyersanyagkészletébe kerülnek.

III. fázis: Akciók végrehajtása

Ebben a fázisban a játékosok felhasználják a saját nyersanyagkészletüket. A körükben megpróbálják az összes nyersanyagukat elhasználni, mert a forduló végén (IV. fázis) egy kivételével az összes el nem költött nyersanyagot vissza kell tenni a nyersanyagtáblára. Ha a játékos nem tud vagy nem szeretne több akciót végrehajtani, akkor passzol.

Megjegyzés: Tárolhatsz egy nyersanyagot játékostáblád kis tárolóján. Ez a következő fordulóban a nyersanyagkészletedhez fog tartozni.

A játékosok az aktuális körsorrend szerint (Amstel-sáv) következnek, és a körükben tetszőleges kombinációban és sorrendben a következő akciókat hajthatják végre, míg van nyersanyaguk, vagy míg nem passzolnak:

Kártyák aktiválása
(számít a nyersanyagok színe)

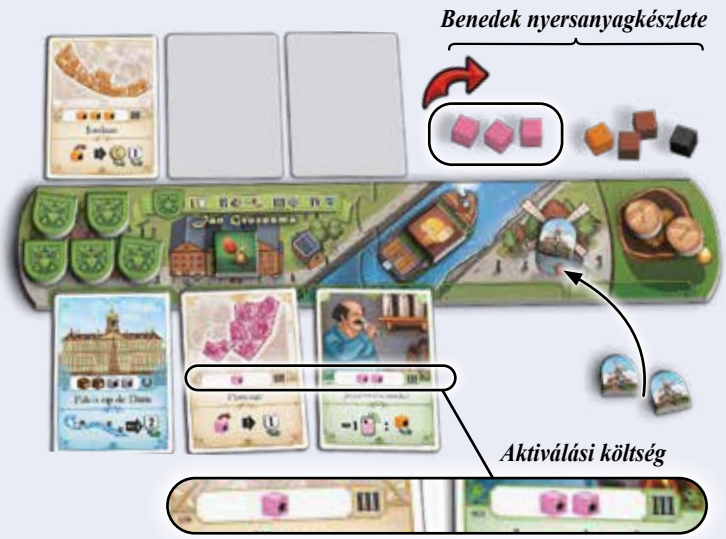
A játékostáblád alatt lévő kártyáidat a használatuk előtt aktiválnod kell. Egy kártya aktiválásánál be kell fizetned a kártya közepén megadott nyersanyagokat: vedd el a nyersanyagokat a nyersanyagkészletedből, és tedd vissza őket a nyersanyagtáblára. Ezután tedd át a kártyát a táblád alól a táblád fölé. Ez a kártya most már aktív, és a játék hátra lévő részében, akár már az aktiválásának körében is, használható.

Segítségképpen vegyél el egy akciójelzőt minden, fázisonként egyszer használható, aktív kártya miatt, és tedd a malmodra. Ez segít, hogy lásd, mennyi kártyát aktiválhatsz egy körben.

Ugyanabban a körben több kártyát is aktiválhatsz, és más akciókat is végrehajthatsz a kártyaaktiválások között.

Megjegyzés: A táblád fölött bármennyi kártya lehet!

Megjegyzés: A kártyák képességeit és a rájuk vonatkozó különleges szabályokat a 6. oldalon találjátok.



Példa:
Benedek elköl 3 rózsaszín nyersanyagot, hogy két kártyát aktiváljon. Visszateszi a nyersanyagokat a készletbe, és egy kézművest és egy kerülettérképet a játékostáblája fölé rak. Továbbá elvesz még két akciójelzőt a készletből, amiket a malmára tesz.

Aktivált kártyák használata
(akciójelzők lerakása)

A körödben bármelyik, III-as vagy "∞" jelű, aktivált kártyádat használhatod tetszőleges sorrendben, és ezen kártyák használata között egyéb akciókat is végrehajthatsz. **A III-as jelű kártyákat fordulónként csak egyszer használhatod**. Tegyél át a szélmalmodról (játékostáblád jobb oldala) egy akciójelzőt az adott kártyára emlékeztetőül. A "∞" jelű kártyákat soha ne jelöld meg akciójelzővel!

Megjegyzés: Az I-es és a II-es fázisban a fordulónként egyszer használható kártyákat is jelöld meg akciójelzővel, amikor azokat használod a megfelelő fázisban.

Példa:
Benedek azonnal használja a frissen aktivált kártyáját, mivel van legalább 1 rózsaszín kerülettérképe.
Kap 1 narancs nyersanyagot, és átrak egy akciójelzőt a malmáról a felhasznált kártyára.

Egy háztömb birtokba vétele
(számít a nyersanyagok színe)

Ezt az akciót a **körödben csak egyszer** hajthatod végre. Ha szeretnél birtokba venni egy háztömböt, akkor az adott háztömbön megadott számú nyersanyagot kell visszatenned a készletedből a nyersanyagtáblára. **Ezen nyersanyagoknak adott színűeknek kell lenniük**.

A nyersanyagok befizetése után cseréld ki az adott háztömb árucikkét az egyik birtoklászímeredre, és tedd az árucikket a játékostábládra, az átmeneti tárolódba. Most te vagy ezen árucikk tulajdonosa, de ezt ilyenkor még nem rakodhatod be az uszályodba. Az átmeneti raktáradban lévő árucikkek nyílt információk, és ezekből bármennyit raktározhatsz itt.

Megszerzése után egy háztömb tulajdonosa már nem változik. A játékosok saját háztömbjeinek nem kell egymással szomszédosnak lenniük, de előnyösebb összekötött tömböket irányítani.

Megjegyzés: Minden játékos a legnagyobb összefüggő háztömbjeiért kap pontot a játék végén. A tömbök akkor vannak összekötve, ha **híddal kapcsolódnak** egymáshoz.

Példa:
Ildi megszerez egy háztömböt két rózsaszín nyersanyagért. A nyersanyagokat visszateszi a készletbe, az árucikket (bútor) pedig játékostáblája átmeneti tárolójába teszi, és az egyik birtoklászímerét a háztömbre rakja.

Árucikkek berakodása az uszályodra

A körödben egy vagy több árucikket felrakodhatsz az ideiglenes tárolódból az uszályodba. Ilyenkor az árucikkeket játékostáblád uszálymezőjére teszed. Ezek az árucikkek most már az uszályod fedélzetén vannak.

Fontos: Ahhoz, hogy árucikkekkel rakd meg az uszályodat, az uszályodnak a hét daruikonnal jelölt rakodómóló egyikénél kell lennie.

Amikor az árucikkek az uszályod fedélzetén vannak, akkor az uszályjelződet a megfelelő nagy raktár vagy kis raktár horgonyzóhelyéhez (horgony jelöli) kell mozgatnod, és ott ki kell rakodnod az árucikkeket. Minden nagy raktár mellett van egy kör alakú ikon, ami megadja, hogy az adott nagy raktár milyen típusú árucikket fogad. A kis raktárakat ezzel szemben "?" jelöli.
Az uszályodon szállítható árucikkek száma nincs korlátozva.

Példa:
Eszter játékostáblájának átmeneti raktárában két árucikk van. Amikor az uszályjelzője egy kikötőbe érkezik, felrakodja az árucikkeket az uszályára. Ezt úgy jelzi, hogy az árucikkeket játékostáblája uszálymezőjére teszi.

Az uszály mozgatása
(nem számít a nyersanyagok színe)

Minden uszály a kikötőben lévő mólónál kezdi a játékot.
Egy játékos bármennyiszer és bármilyen messzire mozgathatja az uszályát a vízmezők mentén, irányt változtathat, és/vagy kiköthet a nagy raktárak és a kis raktárak horgonyzóhelyein (árucikkeket szállítva), és a dokkokban (munkásokat szállítva). A kezdőmóló is dokknak számít.

Az uszály mozgatása nem ingyenes, **minden egyes vízmezőért, illetve dokkért**, amire mozogsz, 1 tetszőleges színű **nyersanyagot** kell fizetned a saját készletedből, visszatéve azt a nyersanyagtáblára. Egy mezőn bármennyi uszály lehet.

Példa:
Eszter visszatesz 3 nyersanyagot a készletbe, és az uszályát a tulipán kis raktár horgonyzóhelyén, majd egy vízmezőn át a sárga dokkba mozgatja.

Amikor az uszályod egy 1 vagy 2 dokkmunkást tartalmazó dokkban van, felvehetsz a fedélzetre **egy dokkmunkást**, akit elszállíthatsz. Tedd az adott dokkmunkást a játékostábládon lévő uszály két mezőjének egyikére, és azonnal kapsz **1 guldent**. Az uszályodon soha nem lehet kettőnél több munkás.

Példa:
Eszter lerakja a világos rózsaszín dokkmunkást játékostáblája uszálymezőjére. Kap 1 guldent, amit az erszényére tesz.

Miután megérkeztél egy dokkba, és van az uszályodon a dokkal azonos színű munkás, akkor tedd az adott dokkmunkást a játéktáblán lévő raktárház felső üres mezőjére (ne a dokkra). A három felső mező mindegyikén csak egy-egy dokkmunkás lehet, de a nagy alsó mezőn minden később érkező munkás elhelyezhető. Amikor leraksz egy dokkmunkást, **azonnal** annyi presztízspontot kapsz, amennyi a raktárház adott mezőjén látható.

Példa:
Később a játék során Eszter uszálya a világos rózsaszín dokkhoz érkezik. Ő a második, aki dokkmunkást szállított. Lerakja a rózsaszín dokkmunkást a raktárházra, fentről a második mezőre, és kap 7 pontot.

Amszterdam kikötőjében kilenc **nagy raktár** van, és mindegyik, ahogy azt a kör alakú ikon jelzi, csak egy adott típusú árucikket fogad. Ha egy horgonyzóhelyen vagy, és van a szükséges árucikkből a fedélzeten, akkor azt tedd az adott nagy raktár legnagyobb presztízsértékű házának cseréptetőjére, és azonnal ennyi pontot kapsz érte. Minden egyes nagy raktáron maximum három lehet az adott típusú árucikkből.

Példa:
Eszter uszálya kikötött a sör nagy raktár horgonyzóhelyén. Játékostáblája uszályáról a sör árucikket átteszi a játéktáblára, letakarva a jobb szélső cseréptetőt, és ezért kap 4 pontot.

Megjegyzés: Az árucikkek kirakodása ingyenes.

A négy „?”-lel jelölt kis raktár bármilyen típusú árucikket fogad, de csak egyet tud tárolni. Amikor itt kirakodsz, itt is azonnal megkapod a megadott presztízspontokat.

Az 1-7. körökben az árucikkek leszállításánál a gyors szállításért bónuszt kapsz. Lásd a 12. oldalon.

Feketepiac
(a játékostáblád átmeneti tárolójának alternatívája)

A megszerzett háztömbökről elvett árucikknek nem kell feltétlenül az **átmeneti tárolóba** kerülnie. Ehelyett azt **azonnal** eladhatod a **feketepiacon**, ha a megfelelő mező elérhető. Tedd az árucikket a feketepiac egyik üres mezőjére, és **vagy** kapsz 1 tetszőleges nyersanyagot a nyersanyagtábláról, amit a saját készletedbe teszel, **vagy** kapsz 2 guldent a közös készletből.

A kilenc árucikktípus mindegyikéből csak egy adható el (tehető le) a feketepiacon. Ha az adott mező foglalt, akkor az adott árucikkből nem lehet többet eladni a feketepiacon.

Példa:
Ildi eladja a háztömb megszerzésekor éppen megkapott kávé árucikket a feketepiacon. Úgy dönt, hogy 2 guldent kér érte.

Előrelépés az Amstelen
(nem számít a nyersanyagok színe)

A **köröd alatt egyszer** tetszőleges számú mezőt előreléphetsz az Amstelen lévő korongoddal. Az első megtett mezőért vissza kell tenned **egy nyersanyagot** a saját készletedből a nyersanyagtáblára.

De, ha szeretnél tovább lépni, akkor **minden további mezőért két tetszőleges nyersanyagot** kell fizetned (lásd a táblázatban az összegeket). Ha foglalt mezőn fejezed be a mozgásodat, tedd a korongodat az ott lévő korong(ok) tetejére.

	1	3	5	7	[+2]
	1	2	3	4	[+1]

Megjegyzés: Amikor keresztezel egy hidat, azonnal megkapod a hídra nyomtatott presztízspontokat.

Példa:
Benedek visszatesz 3 nyersanyagot a készletbe, hogy 2 mezőt előrelépjen az Amstel folyón. Mivel keresztezett egy hidat, kap 4 pontot.

Az utolsó mező:

Az első játékos, aki az Amstel folyónak a végére ér (az Amstel torkolata a kikötőben), a korongját az 1-es mezőre teszi. A következő odaérő játékos a korongját a 2-es mezőre teszi, stb. Az utolsó mezőt elérő játékosoknál a körsorrend a játék végéig változatlan marad. Aki eléri az utolsó mezőt, az azonnal kap 10 pontot.

Presztízsvásárlás a piacon
(gulden kell hozzá)

A körödben egyszer használhatod az aktuális piaclapkát (a forduló kezdetén fedtétek fel), hogy presztízst vásárolj. Adott mennyiségű pénzt (guldent) kell befizetned a közös készletbe, és azonnal ugyanennyi presztízst, valamint valamilyen jutalmat kapsz, ahogy az lapkán látható.

Megjegyzés: Minden piaclapkát részletesen leírunk a mellékletben.

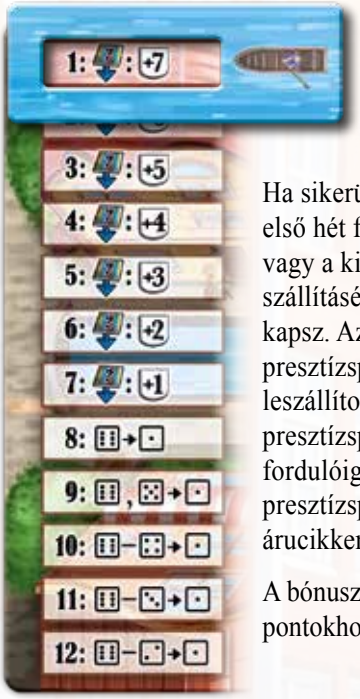
Példa:
Ildi elkölt 1 guldent, hogy használja az aktuális piaclapkát. Kap 1 pontot, és előrelép 2 mezőt az Amstel folyón.

■ IV. fázis: A forduló vége

- Ha ekkor még mindig van nyersanyag a nyersanyagkészletedben, akkor **1 nyersanyag kivételével**, minden nyersanyagot **vissza** kell tenned a nyersanyagtáblán lévő készletbe. A kiválasztott nyersanyagot a táblád kis tárolójára tedd, és a következő fordulóban visszateheted azt a nyersanyagkészletedbe.
- Tedd vissza a felhasznált kártyákról az **akciójelzőket** (I., II., III.) játékostáblád szélmalmára.
- Lépjetek előre a **fordulójelzővel** a fordulótáblán a **következő mezőre**.
- Fedjetek fel egy új **piaclapkát**, és tegyétek az előző tetejére.

Megjegyzés: A játék utolsó fordulójában a IV. fázis kimarad.

További szabályok



1-7. forduló: Gyors szállítás

Ha sikerül árucikkeket szállítanod a játék első hét fordulójában a nagy raktárba vagy a kis raktárba, akkor a gyors szállításért bónusz presztízspontokat kapsz. Az 1. fordulóban plusz hét presztízspontot kapsz minden egyes leszállított árucikkért, a 2. fordulóban hat presztízspontot, stb., egészen a 7. fordulóig, amikor már csak egy plusz presztízspont jár leszállított árucikkenként.

A bónuszpontok a szállításért járó pontokhoz adódnak.

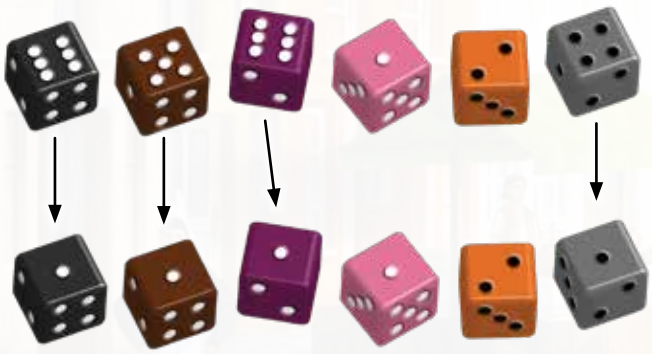
Megjegyzés: Ezek a bónusz presztízspontok emlékeztetőül a fordulótáblán az 1-7. fordulókhoz tartozó mezőkön is szerepelnek.

Példa:
A játék 4. fordulójában Benedek uszálya a sajt nagy raktár horgonyzóhelyére érkezik. Benedek a második cseréptetőre teszi az árucikket, és 6 pontot kap. A gyors szállításért még kap 4 pontot, így összesen 10 pontot kap.

II. fázis: Kockadobás

A 8. forduló után a játék az előtt véget érhet, mielőtt a magasabb értékű dobókockákhoz tartozó nyersanyagok elérhetővé válnának. Ezért a 8. fordulóban az összes ⚅-os értékű dobókockát fordítsátok ⚀-esre. A 9. fordulóban az összes ⚅-os és ⚄-ös értékű dobókockát fordítsátok ⚀-esre, stb. Így a 12. fordulóban az összes kocka értéke automatikusan ⚀ lesz.

Megjegyzés: Ezek a dobókockaértékek emlékeztetőül a fordulótáblán a 8-12. fordulókhoz tartozó mezőkön is szerepelnek.



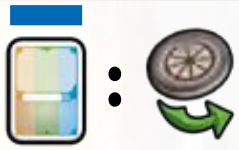
Példa:
A játék 10. fordulójában a játékosok a következő eredményeket kapták a kockadobásnál: kettő ⚅-os, egy ⚄-ös és egy ⚃-es. Ezt a négy dobókockát ⚀-esre kell fordítani.

Korlátozott játékelemek

A kártyák kivételével egyik nyersanyag sem korlátozott. Abban a ritka esetben, ha valamelyik játékelem elfogy, használhatjátok az x5 többszörözőket, vagy használhattok valami helyettesítőt.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 12. forduló után, amiben a IV. fázis kimarad, véget ér. Ha valamelyik játékosnak még van kártyája a játékostáblája alatt, akkor most minden egyes ott lévő kártyájáért egy-egy büntetésjelzőt kell elvennie.



Ezután következik a végső pontozás:

1) Büntetésjelzők:

Minden játékos három presztízspontot veszít az első büntetésjelzőjéért, ötöt a másodikért, hetet a harmadikért és minden további büntetésjelzőjéért. A pontozósávon lévő csónakjával ennek megfelelő számú mezőt kell visszalépni.

Példa:

Ildi négy büntetésjelzőt szerzett, ezért 22 mezőt kell visszalépnie a pontozósávon.

2) Játék végi pontozókártyák:

Értékeljétek ki az összes, játék vége ikonnal rendelkező kártyát.

Példa: A játék végén Ildinek 5 aktív kártyája van, amiből 3 játék végi pontozókártya. A következőket kapja:
007: 2 pont minden egyes különböző, aktív kézműveséért (összesen 6 pont);
011: 1 pont a raktárházon lévő minden egyes dokkmunkásért (összesen 7 pont);
086: 2 pont minden egyes aktív játék végi pontozókártyájáért (összesen 6 pont).

3) Városértékelés:

Minden játékos a saját összekötött birtoklászímerei legnagyobb csoportjáért a városban (a városrész határok nem szakítják meg), a benne szereplő minden címeréért 3-3 pontot kap.

Példa:

Ildi (sárga) nyolc birtoklászímert rakott le, és ebből hat van a legnagyobb csoportjában. 18 pontot kap.

4) Kerületértékelés:

Pontozzátok le külön-külön a játéktábla mellett, képpel felfelé lévő összes kerületlapkát. A játékosok a jobbra lévő táblázat szerint presztízspontokat kapnak, ha az adott kerületben nekik van több címerük. Holtverseny esetén adjátok össze a két helyezésért járó pontszámokat, és osszátok el egyenlően (lefelé kerekítve).

	1	2	3
2	5	–	–
3	5	2	–
4	8	5	2

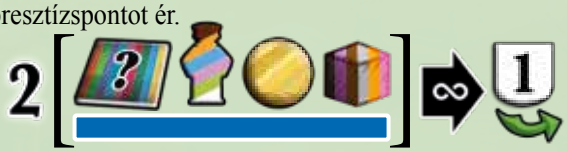
Példa:

Plantage (rózsaszín):
Ebben a kerületben Eszter (piros) és Benedek (zöld) között holtverseny van az első helyen. Ezért az első és a második helyezésért járó pontokat összeadják (5+2), és elfelezik, lefelé kerekítve. 3-3 pontot kapnak.

Jordaan (narancs):
Benedek három birtoklászímerével 5 pontot kap az első helyezésért. Eszter a második helyezésért kap 2 pontot (2 címer).

5) Megmaradt árucikkek, dokkmunkások, guldenek, nyersanyagok:

A játékos tábláján maradt minden két játékelem egy-egy presztízspontot ér.



Példa: Ildinek 12 játékeleme maradt (4 nyersanyag, 2 árucikk, 1 dokkmunkás és 5 gulden). Ezért 6 pontot kap.

A legtöbb presztízspontot szerző játékos **győz**.

Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül az győz, aki előrébb van az Amstelen.

Megjegyzés: Ha már egy-két alkalommal játszottatok az Amszterdam játékkal, kipróbálhattok egy vagy több kiegészítőt a következők közül (tetszőleges kombinációban).

1. kiegészítő: Speciális munkások

Ez a kiegészítő két, meghatározott jutalmat adó, semleges munkást ad a játékhoz, de ezekért fizetni is kell. Az alapjátékmenet változását alább részletezzük.

További játékelemek:

- **1 felügyelő**
- **1 törvényszolga**

törvényszolga

felügyelő

Előkészületek:

Az Amstel szerinti utolsó játékos lerakja a **felügyelőt** egy tetszőleges **kis raktárra**.

Az a játékos, aki az Amstel szerint hátulról a második, a **törvényszolgát** egy tetszőleges olyan **háztömbre** teszi, aminek **2 nyersanyag a költsége** (2 házból áll).

A felügyelő szabályai:

Jutalom:
Abba a nagy raktárba vagy abba a kis raktárba szállított minden egyes árucikk, ahol épp ott a felügyelő, **plusz két presztízspontot** ér.

Mozgás:
Az a játékos, aki legalább egy árucikket leszállított abba a nagy raktárba vagy abba a kis raktárba, ahol épp ott a felügyelő, átteszi a felügyelőt a vízmezők száma szerint a legközelebbi, még nem teljesen megtöltött nagy raktárra vagy kis raktárra. Mivel egy nagy raktárban három árucikknek is van hely, ezért a felügyelő egy későbbi fordulóban visszatérhet ugyanabba a nagy raktárba. Amikor minden nagy raktárt és kis raktárt teljesen feltöltöttetek árucikkekkel, a felügyelő kikerül a játékból.

Példa:

Benedek leszállít egy árucikket (tulipán), abba a nagy raktárba, ahol épp ott a felügyelő. A (nagy raktárra nyomtatott) 5 ponton felül kap még 2 pontot a felügyelőért. Ezután a felügyelővel 2 mezőt lép a legközelebbi nagy raktárra (csipke).

A törvényszolga szabályai:

Jutalom:
Ha a játékos azt a háztömböt szerzi meg, ahol épp ott a törvényszolga, akkor **eggyel kevesebb nyersanyagot** kell fizetnie az adott színből.

Mozgás:
Ezután a játékos a törvényszolgával egy olyan szomszédos háztömbre lép, amivel híd köti össze, és még egyik játékos tulajdonában sincs. Ha már minden szomszédos tömb a játékosok tulajdonában van, akkor a törvényszolga egy tetszőleges másik hídon lép tovább egy lehetséges háztömbre. Amikor minden háztömb a játékosok tulajdonában van, a törvényszolga kikerül a játékból.

Példa:

Eszter azon háztömb tulajdonosa lesz, amin épp ott a törvényszolga. Most csak 1 szürke nyersanyagot (2 helyett) kell visszatennie a készletbe, hogy végrehajtsa az akciót. Ezután lép egy mezőt a törvényszolgával, egy, a háztömbhöz kapcsolódó híd mentén a jobbra lévő szomszédos háztömbre.

2. kiegészítő: Titkos rendelések

Ez a kiegészítő olyan titkos feladatokat ad a játékhoz, amiket a játékosok megpróbálnak teljesíteni. Ha ezt megteszik, további presztízspontokat kapnak.

További játékelemek:

- **42 titkos rendelés**

Előkészületek:

Véletlenszerűen osszatok **három titkos rendelést** minden játékosnak. Mindenki nézze meg a lapkáit, és tegye őket képpel lefelé a játékostáblája mellé.

Megjegyzés: Nagyobb hangsúly helyeződik ezekre a rendelésekre, ha a játékosok ebben megegyezve, 3 helyett 5 rendelést osztanak minden játékosnak. Hogy több nyílt információ legyen, a játékosok úgy is dönthetnek, hogy egységesen 1-2 lapkát képpel felfelé tesznek le.

Játékmenet:

A rendelések feltételeket határoznak meg, amiket a játékosok a játék végére megpróbálnak teljesíteni. A lényeg, hogy teljesüljön a feltétel a játék végére, mindegy ki által, mindenképp a rendelés tulajdonosa kapja a presztízspontokat.

A játék vége:

Minden teljesített feladat a megadottak szerint presztízspontot ér a végső pontozásnál.

A titkos rendeléseket a mellékletben részletezzük.

Példa:

A feladatlapkán megadottak szerint 3 árucikk (sör) le lett szállítva a sör nagy raktárba. Nem számít, hogy ki szállította le az árukat!

Ez a feladat 2 fős játékban 7 pontot, 3 fős játékban 5 pontot és 4 fős játékban 5 pontot ér.

3. kiegészítő: A feketepiaci kereskedő

Ezzel a kiegészítővel a feketepiac mezőinek jutalma duplázódik.

További játékelemek:

- **1 feketepiaci kereskedő (Sumák Stefan)**

Előkészületek:

Az Amstel szerinti első játékos lerakja Sumák Stefánt a **feketepiac egyik tetszőleges árucikkére**.

Játékmenet:

Jutalom:

Amikor egy játékos a feketepiac azon mezőjén ad el árucikket, ahol épp ott van Sumák Stefán, kap **1 tetszőleges nyersanyagot, valamint 2 guldent**.

Mozgás:

A játékos, miután eladta az árucikket a feketepiac azon mezőjén, ahol épp ott van Sumák Stefán, átteszi Sumák Stefánt a feketepiac egyik szomszédos (akár átlósan), üres mezőjére. Ha nincs üres szomszédos mező, akkor Sumák Stefán egy két mezővel odébb lévő üres mezőre lép. Amikor a feketepiac összes mezője megtelt, Sumák Stefán kikerül a játékból.

Példa:

Ildi elad egy árucikket (kávé) a feketepiacon. Mivel Sumák Stefán ott áll, kap 2 guldent, és 1 tetszőleges nyersanyagot a közös készletből. Ezután Sumák Stefánnal lép egyet átlósan, a középső üres mezőre (kristálypohár).

4. kiegészítő: Extra piaclapkák

Ez a kiegészítő néhány plusz, új jutalmakat adó piaclapkát ad a játékhoz.

További játékelemek:

- 8 C típusú **piaclapka** (CA, illetve CB jelöléssel)

Előkészületek:

Az új piaclapkák kétféleképpen kerülhetnek játékba:

- Kiveszitek az összes A és/vagy az összes B lapkát, és helyettük a CA és a CB lapkákat használjátok.
- De mi azt javasoljuk, hogy véletlenszerűen vegyetek ki egy CA 1-4 lapkát, és anélkül, hogy megnéznétek, tegyétek vissza a dobozba. Keverjétek össze a megmaradt 3 CA lapkát a korábban véletlenszerűen kiválasztott 3 A lapkával. Ezt ugyanezt ismételjétek meg a CB 1-4 és a B lapkákkal. Készítsétek el a paklit úgy, hogy az A/CA lapkák legyenek felül.
- Ha rövidebb, 10 fordulós játékot szeretnétek játszani, akkor tegyetek vissza két CA és két CB lapkát a dobozba.

A CA és a CB lapkákat a mellékletben részletezzük.

Amszterdam szólószabály

Játszhatsz egy auTOMata ellenfél ellen (neve Tom), akit dobókockák irányítanak. Ne használd a kiegészítőket.

Előkészületek:

Készítsd elő a játékot a szokásos módon a következő változtatásokkal:

- Minden színből csak egy dokkmunkást tegyél a zsákba mielőtt véletlenszerűen minden dokkba leraksz egyet.
- TOMNAK a legtöbb játékelemre, ami egy valódi játékosnak kell, nincs szüksége: Válassz egy játékosszínt TOMNAK. Tedd a választott szín csónakját a pontozósáv 0/100-as mezőjére. Tedd a saját Amstel-korongodat és TOM Amstel-korongját a zsákba, hogy kiderüljön, hogyan kezdtek az Amstel folyón. Tedd TOM birtoklászímereit a játéktábla mellé. TOM nem kap 1 gulden kezdőtőkét.

Megjegyzés:
A következő példában a piros színt választottuk TOMNAK.

Játékmenet:

A szólójáték fordulói a 4 szokásos fázisból állnak:

1. fázis: Kártyák felfedése és kiválasztása

Úgy fedd fel a kártyákat, ahogy a 2 fős játékban. Ha TOM van előrébb az Amstel folyón, akkor a legkisebb nyersanyagköltségű (nyersanyagkockák száma szerint) kártyát azonnal elveszi a kínálatból. Ha egynél több kártya költsége azonos, és ezek egyike kerülettérkép, akkor azt dobja el. Ha két kerülettérkép holtversenyben áll, akkor te döntöd el, hogy melyiket dobja el. Ha egy kézműves és egy épület áll holtversenyben, akkor az épületet dobja el. Ezután kiválaszthatod a kártyádat.

Ha te vagy előrébb az Amstel folyón, akkor ne dobj el kártyát, hanem válassz a 4 kártyából.

Ezután a 2 vagy 3 megmaradt kártyát dobd el.

Fontos: Most először, **közvetlenül egymás után**, hajtsd végre TOMNAK a II. és a III. fázis következő lépéseit.
A 8-12. fordulóban csak ezután fordítsd át a nagy értékű dobókockákat ⚀-esre (lásd 12. oldal), és csak ezután hajtsd végre a saját II. és III. fázisodat!

Példa:
TOM van elől az Amstel folyón. Ezért eldob egy kártyát a kínálatból. Mivel két azonos költségű, 2 nyersanyagba kerülő kártya van, a Haarlemmerbuurt kerületkártyát dobja el.

II. fázis: Kockadobás és nyersanyagok elvétele

Dobj a szokásos módon a hat dobókockával. Minden egyes ⚀ -esért TOM előrelép 1 mezőt az Amstel folyón. Amikor átmegy egy híd alatt, a szokásos módon pontokat kap érte.

Ha egy eredmény háromszor (vagy többször) szerepel a dobókockákon, TOM leszállít egy dokkmunkást a raktárházba. Megkapja a legmagasabb elérhető mezőért járó presztízspontokat, és kap 1 guldent a készletből. A tripla dobókocka eredménye dönti el, hogy melyik dokkba teszi a dokkmunkást.

⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
világoskék	*fehér*	*arany*	*gesztenye-barna*	*világos rózsaszín*	*világos zöld*

Ha egy későbbi fordulóban ugyanezt a tripla eredményt dobod, semmi sem történik.

Példa:
Az egy ⚀-ért TOM egy mezőt lép előre az Amstel folyón. Átmegy egy híd alatt, és ezért kap 2 presztízspontot.

III. Fázis: Akciók végrehajtása

Minden egyes ⚅-os dobásnál TOM megszerez egy háztömböt: A dobókocka színe határozza meg a kerületet. TOM a legkisebb költségű háztömböt választja a kerület elérhető háztömbjei közül. Ha egynél több azonos költségű tömb van, akkor TOM azt választja, amelyik egy birtoklászímerével szomszédos. Ha ilyen nincs, vagy ha továbbra is holtverseny van, akkor a bal szélső tömböt választja.

Vedd el az adott háztömb árucikkét, és tedd a helyére TOM birtoklászímerét. Ezután add el az árut a feketepiacon 2 guldenért (tedd az érméket TOM címerei mellé). Ha a feketepiac adott mezője nem érhető el, akkor tedd az árucikket a megfelelő nagy raktárra úgy, hogy TOM az elérhető legtöbb pontot kapja (lépj előre a csónakjával a pontozósávon). A gyors szállításért járó bónuszt (lásd 12. oldal) is vedd figyelembe.

Ezután nézd meg, hogy TOM-nak van-e elég pénze a készletében, hogy használja az aktuális piaclapkát. Ha használhatja, akkor tedd vissza a lapkán megadott guldent a közös készletbe. TOM presztízspontokat kap, valamint előrelép az Amstel folyón, ha lehetséges. Ő semmi más bónuszt nem kap. Ha nem használhatja, akkor helyette TOM 1 guldent kap a közös készletből.

A 8-12. fordulóban ezek után, de még mielőtt a II. és III. fázisban végrehajtod az akcióidat, fordíts a nagyobb eredményű dobókockákat ⚀-esre.

Példa:
TOM a két ⚅-os (fekete és lila) miatt birtokba vesz két háztömböt: A fekete kerületben a legkisebb költségű háztömböt (2 nyersanyag) veszi birtokba, és kap egy árucikket (csipke). Mivel ilyen árucikket már adtak el a feketepiacon, ezért azt TOM a nagy raktárba szállítja, és kap érte 5 pontot. A lila kerületben három egyformán alacsony költségű háztömb van. A címerét a már a birtokában lévő tömbbel szomszédosan teszi le. Kap egy árucikket (sör), amit 2 guldent keresve elad a feketepiacon.

Példa:
TOM meg tudja tenni, hogy elad 2 guldent az aktuális piaclapka szerint, és kap 2 presztízspontot. A nyersanyagot nem kapja meg.

IV. fázis: A forduló vége

Ez a fázis változatlan.

A játék vége

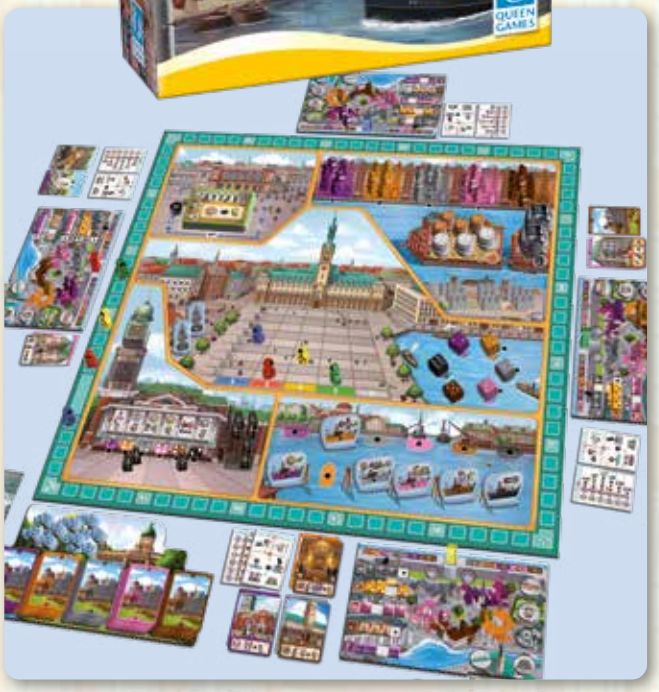
Mivel TOM **se kártyákat, se büntetésjelzőket** nem kap, ezért nála a pontozás első két fázisát hagyd ki.
A **városértékelésnél** presztízspontokat kap a birtoklászímerei legnagyobb összefüggő csoportjáért. A **kerületértékelésnél** is szerezhet pontokat. Végül TOM kap 1 presztízspontot a még a készletében lévő minden két guldenért.

Te a több fős játék szabályainál leírtak szerint kapsz presztízspontokat. Ha ezután több pontod van, mint TOM-nak, győztél! Ha nem: Több szerencsét legközelebbre?!

Példa:

TOM legnagyobb összefüggő birtoklászímer-csoportját 4 címer alkotja. Ezért 12 presztízspontot kap. A Burgwallen kerületben (barna) TOM-nak 2 címere van, neked pedig három: Te kapsz 5 pontot, TOM pedig semmit sem kap.

City Collection
1
HAMBURG
QUEEN GAMES



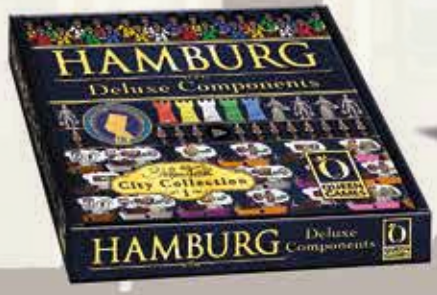
City Collection
2
AMSTERDAM
QUEEN GAMES

City Collection
0
COINS

City Collection
1
Limited Collector's Custom Coins
HAMBURG

City Collection
0
COINS

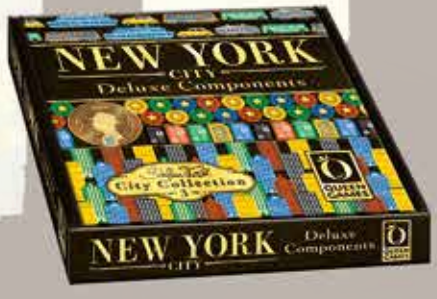
City Collection
2
Limited Collector's Custom Coins
AMSTERDAM

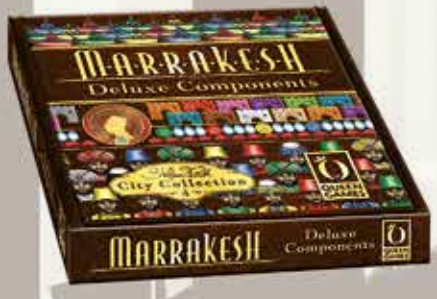

HAMBURG
Deluxe Components
City Collection
1
QUEEN GAMES
HAMBURG
Deluxe Components

HAMBURG
HAMBURG

AMSTERDAM
Deluxe Components
City Collection
2
QUEEN GAMES
AMSTERDAM
Deluxe Components
AMSTERDAM
Deluxe Rondell

AMSTERDAM
AMSTERDAM





sfcc.queen-games.com

Tartalomjegyzék

A játék leírása 1
A játékelemek 2
Előkészületek 4
A játékoselemek előkészítése 4
A játék menete 6
A kártyák felépítése és magyarázata 6
I. fázis: Kártyák felfedése és kiválasztása 7
II. fázis: Kockadobás és nyersanyagok elvétele 7
III. fázis: Akciók végrehajtása 8
IV. fázis: A forduló vége 12
További szabályok 12
A játék vége 13
1. kiegészítő: Speciális munkások 14
2. kiegészítő: Titkos rendelések 15
3. kiegészítő: A feketepiaci kereskedő 15
4. kiegészítő: Extra piaclapkák 16
Amszterdam szólószabály 16

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

AMSTERDAM

Stefan Feld City Collection 2

MELLÉKLET

AZ IKONOK ÉS A JÁTÉKBAN SZEREPLŐ FOGALMAK ÖSSZEFOGLALÁSA

Általános szabály: A kártyákon lévő összes leírás a játékos saját kínálatára (játékostábla, valamint a fölötte és az alatta lévő kártyák) vonatkozik, kivéve, ha a leírásban kifejezetten a másik játékos kínálata szerepel.

Kettőspont:
A követelmény a bal oldalon, a következmény a jobb oldalon.

Aktiválj egy kártyát:
A játékostáblád alatt lévő kártyák inaktívak. A kártyát az aktiválásnál átteszed a játékostáblád alól a játékostáblád fölé.
Mostantól a kártya aktív, és használható.

Használj egy aktív kártyát:
Választhatsz egy kártyát a játékostáblád fölül, és kövesd annak utasításait. A kártyák osztályozhatóak aszerint, hogy fordulónként egyszer használhatók, vagy állandóan, vagy a végső pontozásnál.

Dobd el:
Át kell tenned egy **aktivált** kártyát a dobópaklira.

Kézműves:
9 különböző kézműves van. Ezek a 001-054-es kártyák.

Épületek:
11 különböző épület van. Ezek az 055 - 108-as kártyák.

Kerülettérképek:
6 különböző kerülettérkép van. Ezek a 109 - 132-es kártyák.

Fordulónként egyszer:
Egyes kártyák csak egyszer használhatóak, a megadott fázisban: I., II. vagy III. Ezekre a kártyákra a felhasználásuk után akciójelzőt kell tenni.

Állandó képesség: Az ilyen ikonnal rendelkező kártyák állandóan használhatóak, akár még a saját körödön kívül is.

Végső pontozás:
Az ilyen ikonnal rendelkező kártyák csak a végső pontozás során használhatóak, ha teljesítetted a feltételeiket.

Városon lévő birtoklásjelző:
A városnak 6 darab, egyenként 6 háztömbből álló kerülete van.
A háztömbön lévő birtoklás címered azt jelzi, hogy a végső pontozásnál te irányítod azt a háztömböt.

Vegyél birtokba egy háztömböt: Vissza kell tenned az adott háztömbön megadott nyersanyagot a saját készletedből a nyersanyagtáblára, és le kell cserélned az adott épületen lévő árucikket egy birtoklás címeredre. A levett árucikket tedd a játékostáblád átmeneti tárolójára.

Kapsz x nyersanyagot:
Vegyél el adott számú nyersanyagot a nyersanyagtábláról, és tedd a saját készletedbe. 6 különböző színű nyersanyag van.

Kapsz x pontot:
Lépj előre x mezőt a pontozósávon.

Kapsz x guldent:
Vegyél el x guldent a közös készletből, és tedd az erszényedre.

Fizess x guldent:
Tegyél vissza x guldent az erszényedről a közös készletbe.

Raktárház:
Ez egy nagy épület a játéktáblán, amin 4 mező van, amikre a dokkmunkások kerülnek, miután odaszállítottad őket.

Egy árucikk szállítása:
Amikor az uszályod egy nagy raktárhoz vagy egy kis raktárhoz érkezik, lerakhatod a szükséges árucikket, és adott számú pontot kapsz.

Eladás a feketepiacon:
Ezen a területen 9 mező van, amiken olyan árucikkeket adhatsz el, amiket sem nagy raktárba, sem kis raktárba nem szállítottál el.

Piac:
A piaclapkák a játéktáblán vannak. Mindig egy elérhető lapka van, amit az adott fordulóban egyszer lehet használni.

Amstel folyó:
Ez a folyó a játéktáblán van, és a külvárostól a kikötő felé húzódik. A játékosok folyón való elhelyezkedése dönti el a körsorrendet.

Uszály:
Ez az a játékelem, amivel a kikötőben mozogsz, valamint van róla egy kép a játékostábládon.

Fehér játékoskorong (Amstel-korong):
Ez mindig a saját (Amstel-) korongodat jelenti.

Több színű játékoskorong (Amstel-korong):
Ez bármelyik (másik) játékos (Amstel-) korongját jelenti.

A KÁRTYÁK

001:
Miután használtál 1 vagy több **PLANTAGE** kerülettérképet:
Kapsz 1 narancs nyersanyagot.

002:
Miután használtál 1 vagy több **HAARLEMMERBUURT** kerülettérképet:
Kapsz 1 barna nyersanyagot.

003:
Miután használtál 1 vagy több **JORDAAN** kerülettérképet:
Kapsz 1 szürke nyersanyagot.

004:
Miután használtál 1 vagy több **BURGWALLEN** kerülettérképet:
Kapsz 1 lila nyersanyagot.

005:
Miután használtál 1 vagy több **NIEUWMARKT** kerülettérképet:
Kapsz 1 fekete nyersanyagot.

006:
Miután használtál 1 vagy több **GRACHTENGORDEL** kerülettérképet:
Kapsz 1 rózsaszín nyersanyagot.

007:
Kapsz 2 pontot minden egyes, különböző, aktív kézművesért.

9 különböző kézműves van (mindegyikből 6). Így maximum 18 pontot szerezhetsz.

008:
Nem kapsz büntetésjelzőt az inaktív kártyákért.

Ez a kártya megvéd attól, hogy az inaktív kártyáidért a végső pontozásnál büntetésjelzőket kapj. De nem véd meg attól, hogy a játék alatt büntetésjelzőket kapj.

009:
Lépj előre 5 mezőt az Amstel folyón.

010:
Kapsz 1 pontot a még az uszályodon lévő minden egyes dokkmunkásért és árucikkjelzőért.

Ez a kártya azokra a dokkmunkásokra és árucikkekre vonatkozik, amik a végső pontozáskor még a játékostáblád uszályán vannak.

011:
Kapsz 1 pontot a raktárházon lévő minden egyes dokkmunkásért.

Ez a kártya a játék alatt a raktárházra rakott ÖSSZES dokkmunkásra vonatkozik, attól függetlenül, hogy ki tette oda őket.

012:
Kapsz 1 pontot a feketepiacon lévő minden egyes árucikkért.

013:
Ha van legalább 3 aktív épületed: kapsz 1 guldent.

Ahhoz, hogy megkapd ezt a guldent, lennie kell legalább három kék épületkártyának a játékostáblád fölött. Az ebben a fordulóban aktivált kártyák beszámíthatók.

014:
Miután előrelépsz legalább 1 mezőt az Amstel folyón: kapsz 1 pontot.

Nem számít, hogy mi miatt lépsz előre.

Fontos: Nem kaphatsz 1-nél több pontot ezzel a kártyával a körödben.

015:
Ha 0-2 árucikk van az uszályodon: Kapsz 1 pontot.

Ezt a pontot akkor is megkapod, ha ezen kártya használata előtt vagy után árucikket rakodsz be, vagy ha a birtokodba kerül egy háztömb. Így az uszályodon később több árucikk is lehet.

016:
Miután lépsz legalább 2 mezőt az uszályoddal: kapsz 1 pontot.

Ezzel a kártyával a körödben 1-nél több pontot nem szerezhetsz. Nem számít, hányszor mész legalább 2 mezőt.

017:
Ha nem te vagy az első az Amstel folyón: lépj előre 1 mezőt.

Az Amstel folyón legelöl lévő fehér korong a saját Amstel-korongodat jelöli.

018:
Ha te vagy az utolsó az Amstel folyón: kapsz 1 guldent.

Az Amstel folyón leghátul lévő fehér korong a saját Amstel-korongodat jelöli.

019:
Kapsz 1 guldent minden 5, városba lerakott címeredért (felfelé kerekítve).

020:
Kétszer is használhatod a piacot.

021:
Kapsz 1 pontot minden egyes, különböző kerülethez tartozó, aktív kerülettérképedért.

Mivel 6 kerület van, ezért ezzel a kártyával minden alkalommal maximum 6 pontot szerezhetsz.

022:
Fizess 1 guldent:
Lépj előre az uszályoddal legfeljebb 3 mezőt nyersanyagok elköltése nélkül.

Nem kell ezt a három lépést egyszerre lelépned. Közben végrehajthatsz más akciókat is.

023:
Fizess 1 guldent: kapsz 2 pontot.

024:
Kapsz 1 guldent és 1 pontot.

025:
Ha a birtokodba kerül 1 háztömb: Fizess 1-gyel kevesebb nyersanyagot (te döntöd el, melyiket nem fizeted be).

Így egy háztömböt ingyen is birtokba vehetsz.

026:
Ha a birtokodba kerül 1 háztömb: kapsz 1 guldent.

027:
Fizess 2 guldent:
Vegyél a birtokodba 1 háztömböt nyersanyagok befizetése nélkül.

Ez nem változtatja meg azt a szabályt, miszerint, egy fordulóban csak 1 háztömb kerülhet a birtokodba. Ez csak azt jelenti, hogy nem kell fizetned nyersanyagot.

028:
Fordulónként egy 2. háztömböt is a birtokodba vehetsz.

029:
Egyetlen 1 kerülettérképet legfeljebb 3-szor használhatsz.

A körödben 1 kártyát legfeljebb 3-szor használhatsz, de ennek a három alkalomnak nem kell közvetlenül egymás után lennie. Minden egyes használat után tegyél egy akciójelzőt erre a kártyára, hogy ezt nyomon kövesd. Fordulónként használhatsz más-más kerülettérképet.

030:
Ha aktiválsz egy épületet: kapsz 2 guldent.

031: Amikor aktiválsz egy épületet: Fizess 1-gyel kevesebb nyersanyagot (te döntöd el, melyiket nem fizeted be).

032:
Fizess be 3 tetszőleges nyersanyagot: 1 guldent kapsz minden ilyen befizetett 3-as készletért.

Ez egy jó lehetőség arra, hogy olyan nyersanyagokat fizess be, amikre nincs szükség egyéb akcióknál. Ezeket így 3:1 arányban guldenre cserélheted.

033: Amikor kézművest aktiválsz (ezt is beleértve): kapsz 1 guldent.

Ez magára, erre a kártyára is vonatkozik.

034:
Ha több korong van az Amstel folyó ugyanazon mezőjén: mindig a te korongod lesz felül.

035:
Minden alkalommal, amikor aktiválsz egy kerülettérképet: azonnal használd egyszer ingyen a kerülettérkép hatását.

Ne tegyél rá akciójelzőt. A kártyát másodszor is használhatod a körödben a használati költség befizetésével.

036: Fizess be 2 tetszőleges nyersanyagot: 1 tetszőleges nyersanyagot kapsz minden ilyen befizetett 2-es készletért.

Lásd a 032-es kártya megjegyzését.

037:
Ha eladsz egy árucikket a feketepiacon: kapsz 2 guldent, valamint 1 tetszőleges nyersanyagot.

Ha a 028-as kártyát is aktiválod, akkor ezt kétszer is megteheted a körödben.

038: Fizess 3 guldent: aktiválj 1 kártyát nyersanyagok elköltése nélkül. Bármennyiszer megteheted.

039:
Fizess be 2 guldent: kapsz 2 nyersanyagot, minden befizetett 2 guldenért.

Ezt annyiszor teheted meg, amennyiszer szeretnéd, feltéve, hogy tudsz érte fizetni.

040:
Amikor mozgatod az uszályodat: minden elköltött nyersanyagért 2 mezőt léphetsz vele.

Amikor az uszálymozgatás akciót hajtod végre, minden lépésed minden egyes elköltött nyersanyagnál megduplázódik.

041:
Minden alkalommal, amikor kerülettérképet aktiválsz: Kapsz 1 guldent.

042: Minden alkalommal, amikor először aktiválsz egy adott kézművest: Fizess 1-gyel kevesebb nyersanyagot (te döntöd el, melyiket nem fizeted be).

Már aktiváltál néhány kézművest, de timmermant (ácsot) még nem. Amikor az első timmermant aktiválod, fizethetsz eggyel kevesebb nyersanyagot.

043:
Csak ha te vagy az utolsó a pontozósávon: Kapsz 1 tetszőleges nyersanyagot.

A fehér csónak téged jelöl. Amikor a többinél kisebbnek van ábrázolva, azt jelenti, hogy az utolsó helyen állsz, egyedül.

044:
Kapsz 1 guldent. Kapsz 1 pontot is a kínálatodban lévő minden egyes aktív timmermanért (ácsért).

A kártyát használva kapsz 1 guldent, függetlenül attól, hogy hány aktív timmermanod (ácsod) van. Továbbá kapsz 1-1 pontot, minden aktív timmermanért.

045:
Ha pontot szerzel a piacon: kapsz 1 tetszőleges nyersanyagot.

Ha piaclapkát használsz, de nem szerzel pontot, akkor nem kapsz nyersanyagot.

046:
Kapsz 1 tetszőleges nyersanyagot.

047:
Dobj el 1 aktív kerülettérképet: Kapsz 3 guldent.

048:
Fizess 1 tetszőleges nyersanyagot: Kapsz 1 guldent.

049:
Nem vagy köteles kártyát elvenni.

Minden fordulóban eldöntheted, hogy az ■ ***I. fázisban*** *szeretnél-e kártyát elvenni a kínálatból vagy nem. Ha úgy döntesz, hogy nem veszel el kártyát, akkor a többieknek nagyobb választási lehetősége lesz.*

050:
Amikor dokkmunkást szállítasz le: kétszer kapod meg a pontokat.

Amikor leszállítasz egy dokkmunkást a raktárházba, kétszer kapod meg az ott megadott pontokat.

051:
Kapsz még 2 guldent minden egyes, 1-es értéket mutató, kiválasztott dobókockádért.

Kapsz 1 nyersanyagot, plusz 2 guldent.

052:
Kapsz még 2 nyersanyagot minden egyes, 1-es értéket mutató, kiválasztott dobókockádért.

A két plusz nyersanyagnak a kiválasztott dobókockával azonos színűnek kell lennie, és ezeket a tárcsád 1-es mezőjére kell tenned.

053:
1 kiválasztott dobókockádért járó összes nyersanyagot lerakhatod a tárcsa 2 szomszédos mezőjének egyikére (nem mehetsz 6 fölé).
Példa: A 4-es dobókockát választod, és ahelyett, hogy mind a 4 nyersanyagot a szokásos módon a 4-es mezőre tennéd, lerakhatod ezeket a 3-as vagy az 5-ös mezőre (az összeset egy mezőre).

054:
Kapsz még 1 nyersanyagot minden 2 kiválasztott dobókockádért.

A plusz nyersanyagnak a kiválasztott dobókockával azonos színűnek kell lennie.

055:
Miután használtál 1 vagy több **Plantage** kerülettérképet: Kapsz 1 guldent.

056:
Miután használtál 1 vagy több **Haarlemmerbuurt** kerülettérképet: Kapsz 1 guldent.

057:
Miután használtál 1 vagy több **Jordaan** kerülettérképet: Kapsz 1 guldent.

058:
Miután használtál 1 vagy több **Burgwallen** kerülettérképet: Kapsz 1 guldent.

059:
Miután használtál 1 vagy több **Nieuwmarkt** kerülettérképet: Kapsz 1 guldent.

060:
Miután használtál 1 vagy több **Grachtengordel** kerülettérképet: Kapsz 1 guldent.

061:
Kapsz 1 guldent minden egyes aktív **Plantage** kerülettérképért.

062:
Kapsz 1 guldent minden egyes aktív **Haarlemmerbuurt** kerülettérképért.

063:
Kapsz 1 guldent minden egyes aktív **Jordaan** kerülettérképért.

064:
Kapsz 1 guldent minden egyes aktív **Burgwallen** kerülettérképért.

065:
Kapsz 1 guldent minden egyes aktív **Nieuwmarkt** kerülettérképért.

066:
Kapsz 1 guldent minden egyes aktív **Grachtengordel** kerülettérképért.

067:
Kapsz 3 pontot. Ha van egy aktív **Zuiderkerk**-ed vagy **Westerkerk**-ed: 8 pontot kapsz helyette. Ha mindkettő van: 15 pontot kapsz helyette.

Az Oude Kerk készletet alkot a Zuiderkerkkel, és/vagy a Westerkerkkel. Ha a készletben csak Oude Kerk van, akkor 3 pontot kapsz. Az Oude Kerk és egy másik templom 8 pontot ér, és ha megvan a 3 templomból álló készleted, akkor 15 pontot kapsz.Ha van még egy második (és harmadik) Oude Kerked, akkor azzal egy új készletet kezdesz. Szükséged lesz egy második (és harmadik) Zuiderkerkre és/vagy Westerkerkre, ahhoz, hogy újra 8, illetve 15 pontot kapj.

068:
Kapsz 3 pontot. Ha van aktív **Zuiderkerk**-ed vagy **Westerkerk**-ed: 8 pontot kapsz helyette. Ha mindkettő van: 15 pontot kapsz helyette.
Lásd a 067-es kártyát.

069:
Kapsz 3 pontot. Ha van aktív **Zuiderkerk**-ed vagy **Westerkerk**-ed: 8 pontot kapsz helyette. Ha mindkettő van: 15 pontot kapsz helyette.
Lásd a 067-es kártyát.

070:
Kapsz 1 guldent, ha nincs 3-nál több inaktív kártyád.

A köröd alatt bármikor megkaphatod ezt a guldent, ha 3 vagy kevesebb inaktív kártyád van.

071:
Miután kaptál legalább 1 guldent: kapsz 1 guldent.

Ha más kártyákkal szerzel legalább 1 guldent, akkor ezzel a kártyával kapsz még 1 guldent.

072:
Miután kaptál legalább 1 pontot: kapsz 1 pontot.

Ha más kártyákkal szerzel legalább 1 pontot, akkor ezzel a kártyával kapsz még 1 pontot.

073:
Amikor leszállítasz 1 árucikket: kapsz még 1 pontot.

Ez minden alkalommal érvényes, amikor árucikket szállítasz, de nem számít, ha a feketepiacon adsz el árucikket.

074:
Ha a birtokodba kerül 1 háztömb: Lépj előre 1 mezőt a folyón.

075:
Amikor leszállítasz 1 árucikket: kapsz 1 guldent.
Lásd a 073-as kártyát.

076:
Amikor leszállítasz egy **KRISTÁLYPOHÁR** árucikket: kapsz még 4 pontot.

Lásd a 073-as kártyát.

077:
Amikor leszállítasz egy **JENEVER** árucikket: kapsz még 4 pontot.

Lásd a 073-as kártyát.

078:
Amikor leszállítasz egy **KÁVÉ** árucikket: kapsz még 4 pontot.

Lásd a 073-as kártyát.

079:
Amikor leszállítasz egy **SÖR** árucikket: kapsz még 4 pontot.

Lásd a 073-as kártyát.

080:
Amikor leszállítasz egy **CSEMPE** árucikket: kapsz még 4 pontot.

Lásd a 073-as kártyát.

081:
Amikor leszállítasz egy **SAJT** árucikket: kapsz még 4 pontot.

Lásd a 073-as kártyát.

082:
Amikor leszállítasz egy **CSIPKE** árucikket: kapsz még 4 pontot.

Lásd a 073-as kártyát.

083:
Amikor leszállítasz egy **BÚTOR** árucikket: kapsz még 4 pontot.

Lásd a 073-as kártyát.

084:
Amikor leszállítasz egy **TULIPÁNHAGYMA** árucikket: kapsz még 4 pontot.

Lásd a 073-as kártyát.

085:
Kapsz 1 pontot minden egyes aktív kerülettérképért.

086:
Kapsz 2 pontot minden egyes aktív játék végi pontozókártyáért.

Minden babérkoszorús kártyáért kapsz 2 pontot a rajta szereplő utasításon felül.

087:
Kapsz 2 pontot minden egyes aktív épületért.

088:
Kapsz 1 guldent.
VAGY: Kapsz 2 guldent, ha van legalább 1 aktív **MONTELBAANSTOREN**-ed.

089:
Kapsz 1 guldent.
VAGY: Kapsz 2 guldent, ha van legalább 1 aktív **MONTELBAANSTOREN**-ed.

090:
Kapsz 1 guldent.
VAGY: Kapsz 2 guldent, ha van legalább 1 aktív **MONTELBAANSTOREN**-ed.

091:
Kapsz 1 rózsaszín nyersanyagot.

092:
Kapsz 1 narancs nyersanyagot.

093:
Kapsz 1 barna nyersanyagot.

094:
Kapsz 1 szürke nyersanyagot.

095:
Kapsz 1 lila nyersanyagot.

096:
Kapsz 1 fekete nyersanyagot.

097:
Kapsz 1 pontot, ha te vagy a pontozósávon legelöl, egyedül.

Ez a köröd alatt bármikor alkalmazhatod.

098:
Kapsz 2 pontot, ha nincs 3-nál több inaktív kártyád.

A köröd alatt bármikor megkaphatod ezt a 2 pontot, ha 3 vagy kevesebb inaktív kártyád van.

099:
Legalább 1 kerülettérkép felhasználása után: kapsz 2 pontot.

100:
Ha van legalább 3 aktív kézművesed: kapsz 1 guldent.

Lásd a 098-as kártyát.

101:
Ha van legalább 3 aktív épületed: kapsz 1 guldent.

Lásd a 098-as kártyát.

102:
Ha van legalább 3 aktív kerülettérképed: kapsz 1 guldent.

Lásd a 098-as kártyát.

103:
Kapsz 4 pontot minden egyes, 2 egyforma, aktív kézművesből álló készletért.

104:
Kapsz 3 pontot minden egyes, 2 azonos színű, aktív területtérképből álló készletért.

105:
Kapsz 2-2 pontot az Amstel folyón elhagyott minden hídért.

106:
Kapsz 1 pontot a városon lévő minden egyes címeredért.

107:
Ha az uszályod visszamegy a kezdőmólóhoz a játék végére: kapsz 8 pontot.

108:
Kapsz 2 pontot minden egyes olyan, aktív kézművesedért, amiből a legtöbb van a birtokodban. *Ha a legtöbbet nézve holtverseny van, akkor csak az egyik típusért kapod meg a pontokat. Példa: Ha van 3 sajtkészítőd, 2 sörfőződ és 2 tulipánnevelőd, akkor 6 pontot kapsz a 3 sajtkészítődért.*

109:
Fizess 1 rózsaszín nyersanyagot: kapsz 1 pontot.

110:
Fizess 1 rózsaszín nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

111:
Fizess 1 rózsaszín nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

112:
Fizess 1 rózsaszín nyersanyagot: kapsz 1 guldent és 1 pontot.

113:
Fizess 1 szürke nyersanyagot: kapsz 1 pontot.

114:
Fizess 1 szürke nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

115:
Fizess 1 szürke nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

116:
Fizess 1 szürke nyersanyagot: kapsz 1 guldent és 1 pontot.

117:
Fizess 1 narancs nyersanyagot: kapsz 1 pontot.

118:
Fizess 1 narancs nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

119:
Fizess 1 narancs nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

120:
Fizess 1 narancs nyersanyagot: kapsz 1 guldent és 1 pontot.

121:
Fizess 1 barna nyersanyagot: kapsz 1 pontot.

122:
Fizess 1 barna nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

123:
Fizess 1 barna nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

124:
Fizess 1 barna nyersanyagot: kapsz 1 guldent és 1 pontot.

125:
Fizess 1 lila nyersanyagot: kapsz 1 pontot.

126:
Fizess 1 lila nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

127:
Fizess 1 lila nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

128:
Fizess 1 lila nyersanyagot: kapsz 1 guldent és 1 pontot.

129:
Fizess 1 fekete nyersanyagot: kapsz 1 pontot.

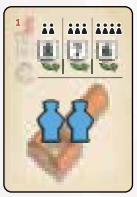
130:
Fizess 1 fekete nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

131:
Fizess 1 fekete nyersanyagot: kapsz 1 guldent.

132:
Fizess 1 fekete nyersanyagot: kapsz 1 guldent és 1 pontot.

Titkos rendelések

Megjegyzés: *Sok rendelésnél az értük járó pont függ a játékosok számától (2/3/4 játékos).*



1:
Kapsz 8/7/6 pontot, ha a két világoskék dokkmunkás a raktárházon van.

2:
Kapsz 8/7/6 pontot, ha a két gesztenyebarna dokkmunkás a raktárházon van.

3:
Kapsz 8/7/6 pontot, ha a két világoszöld dokkmunkás a raktárházon van.

4:
Kapsz 8/7/6 pontot, ha a két rózsaszín dokkmunkás a raktárházon van.

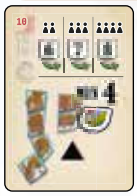
5:
Kapsz 8/7/6 pontot, ha a két arany dokkmunkás a raktárházon van.

6:
Kapsz 8/7/6 pontot, ha a két fehér dokkmunkás a raktárházon van.

7:
Kapsz 6/7/8 pontot, ha legalább 4 **Grachtengordel**-ban lévő háztömb a birtokodban van.

8:
Kapsz 6/7/8 pontot, ha legalább 4 **Plantage**-ban lévő háztömb a birtokodban van.

9:
Kapsz 6/7/8 pontot, ha legalább 4 **Nieuwmarkt**-ban lévő háztömb a birtokodban van.



10:
Kapsz 6/7/8 pontot, ha legalább 4 **Burgwallen**-ben lévő háztömb a birtokodban van.

11:
Kapsz 6/7/8 pontot, ha legalább 4 **Haarlemmerbuurt**-ban lévő háztömb a birtokodban van.

12:
Kapsz 6/7/8 pontot, ha legalább 4 **jordaan**-ban lévő háztömb a birtokodban van.

13:
Kapsz 9/9/9 pontot, ha legalább 3-3 épületet, kézművest és kerülettérképet aktiváltál.

14:
Kapsz 10/10/10 pontot, ha az Amstel-korongod eléri a kikötőt.

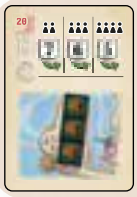
15:
Kapsz 7/7/7 pontot, ha legalább 3 játék végi kártyát aktiváltál.

16:
Kapsz 7/7/7 pontot, ha legalább 4 III-as kártyát aktiváltál.

17:
Kapsz 7/7/7 pontot, ha legalább 5 állandó kártyát aktiváltál.

18:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha legalább 7 árucikk van a feketepiacon.

19:
Kapsz 6/6/6 pontot, ha legalább 2 különböző árucikk van az uszályodon a játék végén.

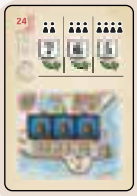


20:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha a **bútor** nagy raktár tele van.

21:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha a **csipke** nagy raktár tele van.

22:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha a **sajt** nagy raktár tele van.

23:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha a **jenever** nagy raktár tele van.



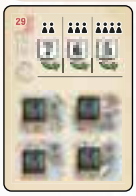
24:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha a **sör** nagy raktár tele van.

25:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha a **CSEMPE** nagy raktár tele van.

26:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha a **TULIPÁNHAGYMA** nagy raktár tele van.

27:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha a **KRISTÁLYPOHÁR** nagy raktár tele van.

28:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha a **KÁVÉ** nagy raktár tele van.



29:
Kapsz 7/6/5 pontot, ha az összes kis raktár tele van.

30:
Kapsz 4/4/4 pontot, ha az uszályod a kikötő nagy kezdőmezőjén van a játék végén.

31:
Kapsz 9/7/5 pontot, ha van legalább 7 dokkmunkás a raktárházban.

32:
Játék vége:
Tegyél vissza 2 tetszőleges dokkmunkást **és**
1 tetszőleges árucikket a játékostábládról a közös készletbe, és kapsz 4/5/6 pontot.

33:
Játék vége:
Tegyél vissza legfeljebb 6 különböző színű nyersanyagot a saját nyersanyagkészletedből a közös készletbe, hogy kapj 1/2/3/5/7/10 pontot.

34:
Játék vége: Tegyél vissza 1 tetszőleges dokkmunkást, 1 tetszőleges árucikket
és 1 nyersanyagot a játékostábládról/készletedből a közös készletbe, és kapsz 4/5/6 pontot.

35:
Játék vége:
Kapsz 7/8/9 pontot, ha legalább 9 háztömb a birtokodban van. A háztömbök bárhol lehetnek.

36:
Játék vége:
Kapsz 4/5/6 pontot, ha legalább 12 kártyát aktiváltál.

37:
Játék vége:
Tegyél vissza 1 világoskék dokkmunkást a készletbe, hogy kapj 2/3/4 pontot, vagy 2 világoskék munkást, hogy kapj 7/8/9 pontot.

38:
Játék vége:
Tegyél vissza 1 arany dokkmunkást a készletbe, hogy kapj 2/3/4 pontot, vagy 2 arany munkást, hogy kapj 7/8/9 pontot.

39:
Játék vége:
Tegyél vissza 1 gesztenyebarna dokkmunkást a készletbe, hogy kapj 2/3/4 pontot, vagy 2 gesztenyebarna munkást, hogy kapj 7/8/9 pontot.

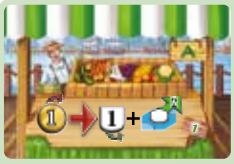
40:
Játék vége:
Tegyél vissza 1 világoszöld dokkmunkást a készletbe, hogy kapj 2/3/4 pontot, vagy 2 világoszöld munkást, hogy kapj 7/8/9 pontot.

41:
Játék vége:
Tegyél vissza 1 rózsaszín dokkmunkást a készletbe, hogy kapj 2/3/4 pontot, vagy 2 rózsaszín munkást, hogy kapj 7/8/9 pontot.

42:
Játék vége:
Tegyél vissza 1 fehér dokkmunkást a készletbe, hogy kapj 2/3/4 pontot, vagy 2 fehér munkást, hogy kapj 7/8/9 pontot.

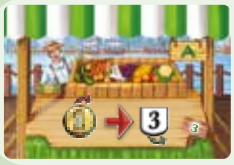
Piaclapkák

Az A + B (alapjáték) és C (kiegészítő) mindegyikében 8-8 lapka van. Minden lapka, a szükséges guldenek befizetésével, körönként csak egyszer használható.



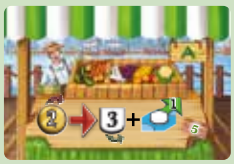
A1:
Fizess 1 guldent, kapsz 1 pontot **és** lépj előre 2 mezőt az Amstel folyón.

A2:
Fizess 1 guldent, kapsz 2 pontot.

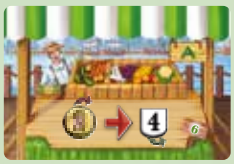


A3:
Fizess 1 guldent, kapsz 3 pontot.

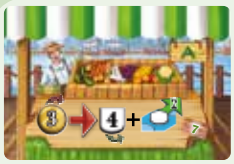
A4:
Fizess 2 guldent, kapsz 2 pontot **és** 1 tetszőleges nyersanyagot.



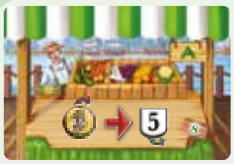
A5:
Fizess 2 guldent, kapsz 3 pontot, **és** lépj előre 1 mezőt az Amstel folyón.



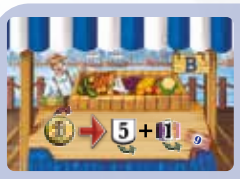
A6:
Fizess 2 guldent, kapsz 4 pontot.



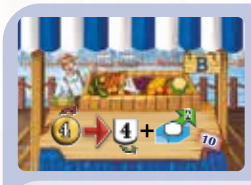
A7:
Fizess 3 guldent, kapsz 4 pontot, **és** lépj előre 2 mezőt az Amstel folyón.



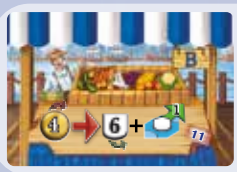
A8:
Fizess 3 guldent, kapsz 5 pontot.



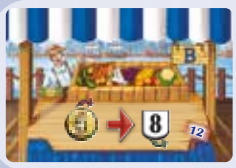
B9:
Fizess 3 guldent, kapsz 5 pontot, **és** 1 tetszőleges nyersanyagot.



B10:
Fizess 4 guldent, kapsz 4 pontot, **és** lépj előre 2 mezőt az Amstel folyón.

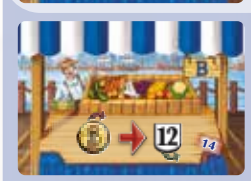


B11:
Fizess 4 guldent, kapsz 6 pontot, **és** lépj előre 1 mezőt az Amstel folyón.

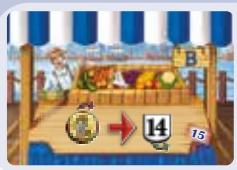


B12:
Fizess 4 guldent, kapsz 8 pontot.

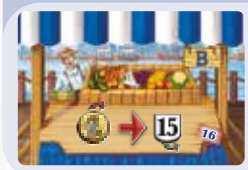
B13:
Fizess 5 guldent, kapsz 11 pontot, **és** 1 tetszőleges nyersanyagot.



B14:
Fizess 5 guldent, kapsz 12 pontot.



B15:
Fizess 6 guldent, kapsz 14 pontot.



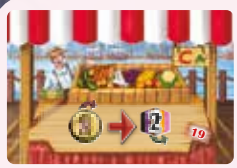
B16:
Fizess 6 guldent, kapsz 15 pontot.

CA 17:
Fizess 1 guldent, és lépj az uszályoddal a 3 mező távolságra lévő kikötőbe.

Fontos: A mozgás során szállíthatsz vagy berakodhatsz árucikkeket, és felvehetsz dokkmunkásokat, vagy lerakhatod őket a raktárházban.

CA 18:
Fizess 2 guldent, és cseréld ki 1 tetszőleges inaktív kártyádat a dobópakli 1 tetszőleges kártyájára.

Megjegyzés: Nem kell, hogy a cserélt kártyák típusa megegyezzen (pl. épületet épületre). Ha a dobópakli éppen üres, húzd fel a kézműves- vagy az épület-húzópakli felső kártyáját, de a kerülettérkép-húzópakliból **nem** húzhatsz.



CA 19:
Fizess 2 guldent, és vegyél el 2 tetszőleges nyersanyagot a közös készletből, és tedd őket a saját készletedbe az aktuális fordulóhoz.

CA 20:
Fizess 3 guldent, és aktiváld ingyen 1 inaktív kártyádat *(ne fizess nyersanyagot)*.

CB 21:
Fizess 3 guldent, és lépj az uszályoddal a kikötő tetszőleges mezőjére.
A horgonyzópontok és a mólók is idetartoznak.

CB 22: Fizess 4 guldent, és vegyél ingyen a birtokodba 1 tetszőleges háztömböt.

Megjegyzés: Attól, hogy nem költesz erre nyersanyagot, az adott árucikket még megkapod.

CB 23:
Fizess 5 guldent, és vegyél el minden színből 1-1 nyersanyagot (összesen 6-ot) a közös készletből, és tedd őket a saját készletedbe az aktuális fordulóhoz.

CB 24:
Fizess 6 guldent, és aktiváld ingyen 2 inaktív kártyádat *(egyik aktiváláshoz se költs nyersanyagot)*.

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. Printed in China.